

Searching PAJ

1/1 ページ

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-094351

(43)Date of publication of application : 08.04.1997

(51)Int.Cl.

A63F 9/22
G06F 19/00

(21)Application number : 07-276676

(71)Applicant : TAKASAGO ELECTRIC IND CO LTD

(22)Date of filing : 29.09.1995

(72)Inventor : HONDA MITSUYA
MURATA KUNIO

(54) GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve customer service and a profit rate in a game place.

SOLUTION: A controller 1 and plural terminal equipments 2 are connected by the form of an 'Ethernet(R)' LAN. The controller 1 stores programs for executing the plural kinds of games and game kind data for indicating the titles of the respective programs in a memory inside and transmits the game kind data to the respective terminal equipments 2 when this system is activated. The respective terminal equipments 2 menu-display the executable games on the screen of a display part 7 by using the transmitted game kind data, and when a player selects one of the games, transmits code information for indicating the game kind data to the controller 1. The controller 1 receives the data transmission, reads the program of the pertinent game from the memory and returns it to the terminal equipment 2 of a transmission origin.

<http://www19.ipdl.inpit.go.jp/PA1/result/detail/main/wAAA9uaG7MDA409094351P1.htm>

2008/06/09

Page 2

(57)【要約】

【課題】 遊戯場における客サービスや利益率の向上を実現する。

【解決手段】 制御装置 1 に複数台の端末装置 2 とをイーサネット LAN の形式で接続する。制御装置 1 は、内部のメモリに複数種のゲームを実行す

各端末装置の名称を表すゲーム種別データを記憶しており、システムの起動時に各端末装置 2 にゲーム種別データを送信する。各端末装置 2 は、送信されたゲーム種別データを用いて表示部 7 の画面上に実行可能なゲームをメニュー表示し、遊戯者がいずれかのゲームを選択したとき、そのゲーム種別データを示すコード情報を制御装置 1 に送信する。制御装置 1 は、このデータ送信を受けて、該当するゲームのプログラムをメモリより読み出し、送信元の端末装置 2 に返送する。

1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数台の端末装置と、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続される制御装置とから成り、前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備え、前記制御装置は、前記複数種のゲームについて、各ゲーム種毎のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段とを備えて成る遊戯システム。

【請求項 2】 前記各端末装置は、それぞれ画像を表示するための表示装置を備えており、前記制御装置の記憶手段は、各ゲーム種毎のプログラムとして、ゲームの実行手順にかかるプログラムおよびゲーム内容を表示するための画像データを記憶して成る請求項 1 に記載された遊戯システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、パチンコホールなどの遊戯場において、ゲームを実行するためのシステムに関連する。

【0002】

【従来の技術】従来のパチンコホールには、パチンコ遊

(2) 特開平 9-94351

2

通信回線を介して 1 台の制御装置に接続し、この制御装置により各端末機で選択されたゲームのプログラムを供給することにより、上記の問題を一挙に解決することを技術課題とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】この発明の遊戯システムは、複数台の端末装置と、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続される制御装置とから成るもので、前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えている。また前記制御装置は、前記複数種のゲームについて、各ゲーム種毎のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段とを備えている。

20 【0006】請求項 2 の発明では、前記各端末装置は、それぞれ画像を表示するための表示装置を備えており、前記制御装置の記憶手段は、各ゲーム種毎のプログラムとして、ゲームの実行手順にかかるプログラムおよびゲーム内容を表示するための画像データを記憶している。

【0007】

【作用】端末装置側で選択したゲームのゲーム種に関わるデータが送信されると、制御装置は、記憶手段内の該当するプログラムを読み出して、端末装置側へ返送することにより、遊戯客の所望するゲームを展開する。

30 【0008】請求項 2 の発明では、制御装置から各端末

ゲームやスロットマシンなどの遊戯機が

それぞれ複数種配

備されており、遊戯客は自分の好みの遊戯機を選択してゲームを行っている。またこれらパチンコホールでは、安定した売上を確保するために、新規開発された遊戯機と従前の遊戯機との入れ替えを行うことを常としており、ホールを休業するなどして一部または全部の遊戯機を台ごと入れ替える作業が行われる。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら上記の構成では、人気の高い機種は常にフル稼働して空き待ちの遊戯客が出る場合もある反面、人気のない機種は空き状態となり、経営効率が悪くなる。また所望の遊戯機を使用できない遊戯客は、使用中の遊戯機が空くのを待つか、他の機種を選択してゲームを行うかのいずれかの方法をとらなければならない、客サービスに欠けるという問題が生じる。さらに遊戯機の入替え作業には、多大な費用や時間がかかる上、ホールを休業する必要があり、利益率が低下するという問題が存在する。

【 0 0 0 4 】この発明は、複数台の端末装置をそれぞれ

表

置

とラムとそのゲーム内容を表示するための画像データとを送信し、各端末装置において映像を用いたゲーム展開を実行される。

【 0 0 0 9 】

【発明の実施の形態】この発明を実施するための一例として、パチンコホール用の遊戯システムをあげる。この遊戯システムは、複数種のゲーム用プログラムを記憶する制御装置 1 と複数台の端末装置 2 とを含み、各端末装置 2 は、制御装置 1 からプログラムの供給を受けてゲームを実行するものである。

【 0 0 1 0 】

【実施例】図 1 はこの発明の一実施例であるパチンコホール用の遊戯システムの外観を、図 2 はこのシステムの電氣的構成を、それぞれ示す。図示例の遊戯システムは、イーサネット LAN の構成をとるもので、1 台の制御装置 1 と複数台の端末装置 2 とを構成として含んでいる。

50 【 0 0 1 1 】前記制御装置 1 には複数本のケーブル 3 が

3

接続されており、各ケーブル 3 にはさらにハブ 4 を介して複数台（図示例では 4 台）の端末装置 2 が接続されている。制御装置 1 は、後述する切換えスイッチ 2 0 の働きにより各ケーブル 3 と接続してそれぞれの端末装置 2 との間での情報のやりとりを実行する。また制御装置 1 は、電話回線 5 を介して、ソフト供給会社など外部のコンピュータ 6 に接続され、適宜新たなゲームにかかるプログラムの供給などを受けている。

【 0 0 1 2 】各端末装置 2 は、複数種のパチンコ遊戯機用ゲームやスロットマシン用ゲームを実行できる遊戯機として設定されており、前記制御装置 1 の内部のメモリには、各端末装置 2 で実行される全てのゲームを実行するためのプログラムや画像データがゲーム種毎に格納されている。

【 0 0 1 3 】各端末装置 2 は、それぞれ機体の前面に、CRT から成る表示部 7、この表示部 7 上に配備されたタッチパネル（図示せず）、操作部 8などを有しており、遊戯者が表示部 7 上に生成された選択スイッチ画像 3 6（図 8 に示す）を操作していずれかのゲームを選択すると、選択されたゲーム種別が前記制御装置 1 へと送信される。制御装置 1 は、受信したゲーム種に該当するプログラムを前記メモリより読み出してこのゲームを選択した端末装置 2 へと返送するもので、端末装置 2 の制御部は、返送されたプログラムを内部のメモリへと記憶し、以後このプログラムに基づき一連のゲーム制御動作を実行する。

【 0 0 1 4 】図 3 は前記操作部の構成例を示すもので、

(3)

特開平 9-9 4 3 5 1

4

る通信などを行い、端末装置 1 へのプログラムの送信や外部コンピュータ 6 からの送信プログラムの受入れなど、一連の動作を制御する。また作業用メモリ 1 7 は、各種の動作を実行する上で一時的にデータを記憶しておくために用いられる。

【 0 0 1 7 】切換えスイッチ 2 0 は、各端末装置 2 との送受信に用いられるもので、CPU 1 4 の指示に基づき、前記複数のケーブルのうちから送受信先の対象となる端末装置 2 が接続されるケーブル 3 に接続先の切換えを行う。送受信部 2 1 は、モデム装置などから構成され、前記した外部のコンピュータ 6 との通信の際に用いられる。

【 0 0 1 8 】図 5 は、前記プログラム格納用メモリ 1 6 のデータ構成例を示す。このプログラム格納用メモリ 1 6 は、5 つの領域 r_1, r_2, r_3, r_4, r_5 に分割されており、各領域 r_1, r_2, r_3, r_4, r_5 には、それぞれ複数種のプログラムが格納されている。

【 0 0 1 9 】前記領域 r_1 は、現在実行可能なゲームの種別を記憶するためのもので、各ゲームの名称を表すデータ NM 1, NM 2, NM 3, ...（以下このデータを「ゲーム種別データ」という）などが格納される。なおこのデータ NM 1, NM 2, NM 3 ... は、システムの立上げ時に各端末装置 1 に送信され、後述するメニュー画面の生成やゲーム用プログラムの送信要求の際に用いられる。

【 0 0 2 0 】前記領域 r_2 には、スロットマシン用の複数種のプログラム SL 1, SL 2, SL 3 ... が、ま

スロットゲームにおいて複数種のリールを一斉始動するための始動レバー 9、各リールを個別に停止させるための停止鉛スイッチ 10 a、10 b、10 c、パチンコゲームにおいてパチンコ玉を発射させるための操作ハンドル 11、およびゲーム終了後の精算操作を行うための精算スイッチ 12 などが配備されている。また図中 13 は、プリペイドカードの受入口であって、その内側には、挿入されたプリペイドカードを処理するためのカード処理ユニットが配備されている。なお、この操作部はユニット化されており、随時他の構成のものに取り替えることができる。

【0015】図4は、前記制御装置1の電氣的構成を示すもので、CPU14、OS格納用メモリ15、プログラム格納用メモリ16、作業用メモリ17などから成る制御部18にバス19を介して切換えスイッチ20、送受信部21などが接続されている。

【0016】前記各メモリはハードディスク装置などにより構成されており、OS格納用メモリ15には制御装置1を動かすための基本的なプログラム(OS)が、プログラム格納用メモリ16には前記した各種ゲームを実行するためのプログラムなどが、それぞれ記憶される。CPU14は、OS格納用メモリ15内のプログラムの手順に従って各端末装置1や外部コンピュータ6に対す

た領域r₁にはパチンコ遊戯機用の複数種のプログラムPC1、PC2、PC3...が、それぞれ記憶されている。これらのプログラムは、それぞれゲームを実行するための一連の手順を示す制御用のプログラム(以下「ゲーム制御用プログラム」という)と、端末装置2の表示部7にゲームの進行状態を表示するための複数種の画像データとから構成される。

【0021】領域r₂には、各ゲームのデモストレーション用のプログラムDM1、DM2、DM3...が、領域r₃には、その他の各種の情報表示用のプログラムIM1、IM2、IM3...が、それぞれ記憶されている。これらのプログラムも前記のゲーム用のプログラムと同様、一連の制御手順を示すプログラムと複数種の画像データとから構成されている。

【0022】各ゲーム用プログラムおよびデモストレーション用プログラムにおける画像データは、実際の遊戯機のゲーム盤を模倣的に示すためのイメージデータ、ゲームに用いられる各種シンボル(スロットマシンのリール上に示される図柄など)を変変表示するためのイメージデータ、当たりなど特別の状態の発生時にアニメーションなどを表示するためのイメージデータなどから成るもので、ゲーム内容によっては3次元グラフィックスの手法により作成したイメージデータを含む場合もある。

なお、この実施例では、メモリの容量を小さくできるように、これら画像データに対し国際標準規格MPEG1に基づく圧縮処理を施しており、端末装置2側でこの画像データの拡張処理を行うようにしている。

【0023】図6は、前記端末装置2の電氣的構成を示すもので、CPU22、OS格納用メモリ23、プログラム格納用メモリ24、作業用メモリ25から成る制御部26にバス27を介して、表示回路28、音声回路29、前記操作部8に設けられた操作スイッチ群30(前記図3に示した各操作スイッチを総称する)、座標検出部31、カード検知センサ32、磁気ヘッド33、カード搬送機構34などが接続されている。

【0024】前記OS格納用メモリ23には、この端末装置2の基本的な動作や制御装置1に対する通信を実行するためのOSが記憶されており、プログラム格納用メモリ24は、制御装置1から送信されたゲーム制御用プログラムや画像データを一時的に記憶するために用いられる。また作業用メモリ25は、適宜、一時的にデータを記憶するための作業エリアとして機能する。

【0025】前記カード検知用センサ32、磁気ヘッド33、カード搬送機構34は、いずれも前記したカード処理ユニットの内部に設けられており、カード検知用センサ32は、プリペイドカード受入口

(4) 特開平9-94351

に制御装置1に対し別の情報表示用プログラムの送信を要求したり、先のプログラムを繰り返し実行するなどの処理が行われる(以下この表示制御を「情報表示モード」という)。

【0029】また上記の情報表示モードでは、表示画面の所定位置にゲームを開始を指示するためのアクセススイッチの画面が表示される。前記座標検出部31からの電気信号により遊戯者がこのスイッチ画面を接触したことを検出したとき、CPU22は、前記情報表示モードを終了し、前記ゲーム種別データNM1、NM2、NM3...に基づき、前記表示部7の表示画面をゲームのメニュー画面に切り換える(ステップ3、4)。図8は、このメニュー画面の一例であって、この端末装置で実行できるゲームの名称(図中SLOT1、...、PACH1...で示す)がそのゲームの選択スイッチ画像36に重ね合わせて表示されるとともに、いずれかのゲームのデモストレーション表示を指示するための操作スイッチ画像35が表示されている。

【0030】遊戯者がいずれかの選択スイッチ画像36に接触したことが検知されたとき、つぎのステップ5が「YES」となってステップ8へと移行し、CPU22は、選択されたゲームのゲーム種別データを意味するコ

の投入やカードの返却を認識するために用いられる。また磁気ヘッド 3 3 は投入されたカードに対する情報の読み書きのために、カード搬送機構 3 4 は投入されたカードの取込みおよび搬出のために、それぞれ用いられる。

【0 0 2 6】表示回路 2 8 は、前記表示部 7 に画像データやメッセージなどを表示するために、音声回路 2 9 は、音声メッセージや効果音などを図示しないスピーカから出力するために、それぞれ用いられる。また座標検出部 3 1 は、前記したタッチパネルに含まれるもので、タッチパネルに押圧力を加えたとき、その押圧点の位置を示す電気信号を出力する。

【0 0 2 7】図 7 は、端末装置 2 の制御手順をステップ 1（図中「S T 1」で示す）～ステップ 1 0 で示す。システムが立ち上がると、CPU 2 2 は、まずステップ 1 で、制御装置 1 から送信されたゲーム種別データ NM 1、NM 2・・・を作業用メモリ 2 5 内に記憶した後、情報表示用プログラムの送信を要求するための所定のコード情報を送信する。この送信に対し、制御装置 1 から前記情報表示用プログラム IM 1、IM 2・・・のいずれかが送信されると、CPU 2 2 はこのプログラムを前記プログラム格納用メモリ 2 4 内に格納し、以下このプログラムを実行することにより、表示部 7 の画面上にシステムの使用説明や宣伝など各種の情報を表示する（ステップ 2）。

【0 0 2 8】上記の手順は、遊戯者によるアクセス操作が開始されるまで繰り返し行われるもので、この場合、先に送信されたプログラムの全手順が終了すると、さら

に返送されたプログラムを実行してゲームを開始する。

【0 0 3 1】図 9 は、スロットマシンゲームの開始画面の一例を示すもので、3 本のリールの画像 3 7 a、3 7 b、3 7 c、複数本の停止ライン L、度数表示部 3 8、当たりのシンボルの組合せなどを説明する情報表示部 3 9 などが表示されるとともに、遊戯者にプリペイドカードの投入を促すためのメッセージ情報 4 0 が表示されてゐる。

【0 0 3 2】この状態で遊戯者が前記プリペイドカードの入口 1 3 にプリペイドカードを挿入すると、磁気ヘッド 3 3 による金額情報の読取りおよび書換え作業がなされた後、このプリペイドカードから差し引いた金額価値に相当する度数が前記度数表示部 3 8 に表示されてゲーム実行可能な状態が設定される。以後、この度数表示部 3 8 に表示される度数は、始動レバー 9 が操作される毎に所定数ずつ差し引かれた数値に変更され、また当たりの出現に応じて所定度数加算された数値に変更される。

【0 0 3 3】なおパチンコゲームが選択された場合は、表示部 7 にはパチンコ遊戯機の遊戯盤の画像とともに、前記と同様の度数表示部 3 8、情報表示部 3 9、メッセージ情報 4 0 などが表示される。この場合、プリペイドカードの投入によりゲームが開始されると、操作ハンドル 1 1 の操作に応じてパチンコ玉が盤面に打ち出される様子などがアニメーション表示される。また前記度数表示部 3 8 に表示される度数は、このパチンコ玉の入賞やはずれに応じて適宜変更される。

【0 0 3 4】前記度数表示部 3 8 に表示される度数がゼロとなったとき、または遊戯者により精算スイッチ 1 2 が操作されたときゲームが終了し、CPU 2 2 は、残り度数がある場合は、プリペイドカードの残存する金額価値に残り度数分に相当する金額を加算した後、前記磁気ヘッド 3 3 を駆動してプリペイドカードの金額価値を前記加算後の金額に書き換える。これによりステップ 9 が「YES」となり、再びステップ 2 の情報表示モードに復帰する。

【0 0 3 5】一方、メニュー画面表示の状態で、遊戯者が前記操作スイッチ画像 3 5 の上を接触し、さらにいずれか選択スイッチ画像 3 6 を選択したときは、CPU 2 2 はデモストレーションの開始指示であると判断し、選択されたゲームにかかるデモストレーション用のプログラムの送信を要求するコード情報を制御装置 1 に送信する。これにより制御装置 1 から該当するプログラムが返送されると、このプログラムを実行してゲームのデモストレーション表示を行なう（ステップ 1 0）。なおこの

(5)

特開平 9-94351

8

定を行う（ステップ 1）。この初期設定が終了すると、CPU 1 4 は、いずれかの端末装置 1 からのアクセスまたは外部コンピュータ 6 との接続に対応できる状態で待機する。

【0 0 4 0】この状態でいずれかの端末装置 2 からプログラムの送信要求を示すコード情報を受信すると、ステップ 2 が「YES」となり、CPU 1 4 は、前記プログラム格納用メモリ 1 6 から該当するプログラムを読み出した後、これをコード情報の送信先の端末装置 2 へと返送する（ステップ 4、5）。

【0 0 4 1】一方、電話回線 5 を介して前記外部コンピュータ 6 との接続がなされたときは、ステップ 3 が「YES」となってステップ 6 へと移行し、CPU 1 4 は、外部コンピュータ 6 から新たなゲームのプログラムを受信し、これをプログラム格納用メモリ 1 6 内に格納する。

【0 0 4 2】上記の方法によれば、通信により制御装置 1 に新しいプログラムを随時組み込むだけですべての端

デモストレーション表示終了後は、再びステップ 4 に戻ってメニュー画面の表示が行われる。またメニュー表示後、所定の時間が経過しても選択操作が行われなかった場合はステップ 7 が「YES」となり、ステップ 2 に戻って情報表示モードが再開される。

【0036】上記の実施例では、制御装置 1 から各端末装置 2 に、選択されたゲームの実行に必要な制御プログラムや画像データをすべて送信し、端末装置 2 側のプログラム格納用メモリ 24 内に一時的に格納するように構成しているが、これに限らず、以下にのべるように、ゲームの進行に応じて必要な制御プログラムやデータの送信要求を行なうようにしてもよい。

【0037】例えば、スロットゲームの場合、各リール停止時に有効ライン上に所定のシンボルの組合せが成立すると、以後の数サイクルのゲームに入賞確率が高い条件の下で行うことができる。またパチンコ遊戯機の場合、打ち出されたパチンコ玉が盤面の所定の入賞孔を通過すると、盤面中央の変表示器が回転を開始する特別ゲームが開始される。

【0038】このような特別のゲーム態様を有するゲームの場合、端末装置 2 は、まず通常のゲームに関わる制御プログラムや画像データのみの送信要求を行って通常ゲームを実行し、前記したような条件が成立した段階で特別のゲーム態様を実行するための制御プログラムや画像データの送信を要求する。通常、特別なゲーム態様にかかるプログラムは複雑化している上、画像データも膨大な量になるので、この方法を用いることにより端末装置 2 側のメモリ容量を大幅に削減することができる。

【0039】図 10 は、前記制御装置 1 の制御手順を示す。システムが立ち上がると、前記 CPU 14 は装置の各部をリセットした後、各端末装置 1 に前記ゲーム種別データ NM1、NM2、…を送信するなどの初期設

20 末装置 2 が新たなゲームを実行できるようになり、新しいゲームの導入に要する時間やコストを大幅に削減することができる。なお、この新たなプログラムの導入とともに、制御装置 1 側で各ゲームのシステム内における使用頻度をチェックし、使用頻度の少ないゲームのプログラムは削除するようにしてもよい。

【0043】なお、この実施例では、ゲーム実行用の操作スイッチのみを操作部 8 に設け、その他の操作スイッチは表示部 7 の表示画面上で生成するようにしているが、これに限らず、すべてのスイッチを表示画面上に生成したり、操作部 8 に複数種の操作スイッチを設け、その機能を適宜変更するように構成してもよい。

30 【0044】またこの実施例は、パチンコホールにおける遊戯システムに関するものであるが、本願発明は、このほかゲームセンターなど多種類のゲームが導入される遊戯場のシステムに応用できることは言うまでもない。

【0045】

【発明の効果】この発明は、上記の如く、複数台の端末装置をそれぞれ通信回線を介して制御装置と接続して選択されたゲームのゲーム種に関わるデータを送信し、制御装置から端末装置へ該当するゲームのプログラムを送送するようにしたので、いずれの端末装置でも遊戯客の所望するゲームを展開させることができ、客サービスを向上できるとともに、各装置の回転率をあげて売上げを向上させることができる。

40 【0046】また制御装置内に新たなゲームのプログラムを組み込むだけで、全ての端末装置でこのゲームを実行することが可能となるので、新規開発されたゲームを簡単にしかも短時間で導入できる。したがって遊戯機を台ごと入れ替える従来の方法と比較すると経費や作業時間を大幅に削減でき、利益率を向上させることができる。

【0047】請求項 2 の発明では、制御装置内に、各ゲーム種毎に、ゲームの実行手順にかかるプログラムとゲーム内容を表示するための画像データとを記憶するようにしたので、各端末装置で映像を用いた興趣あるゲームを展開することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】この発明の一実施例にかかる遊戯システムの構成例を示す説明図である。

【図 2】図 1 の遊戯システムの電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3】端末装置の操作部の構成例を示す正面図である。

【図 4】制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

(6) 特開平 9-94351

* 説明図である。

【図 6】端末装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7】端末装置の制御手順を示すフローチャートである。

【図 8】メニュー画面の一例を示す説明図である。

【図 9】ゲーム開始画面の一例を示す説明図である。

【図 10】制御装置の制御手順を示すフローチャートである。

10 【符号の説明】

1 制御装置

2 端末装置

3 ケーブル

1

【図 5】プログラム格納用メモリのデータ構成例を示す

*

1 6, 2 4 プログラム格納用メモリ
2
C
P
U

【図 1】

【図 2】

【図 3】

Page 8

(7)

特開平 9-9 4 3 5 1

【図 4】

【図 5】

【図 6】

【図 8】

(8)

特開平 9 - 9 4 3 5 1

【図 7】

【図 9】

【図 10】

特開平 9-9 4 3 5 1

【公報種別】特許法第 1 7 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成 1 4 年 5 月 2 1 日（2 0 0 2 . 5 . 2 1）

【公開番号】特開平 9-9 4 3 5 1

【公開日】平成 9 年 4 月 8 日（1 9 9 7 . 4 . 8）

【年通号数】公開特許公報 9-9 4 4

【出願番号】特願平 7-2 7 6 6 7 6

【国際特許分類第 7 版】

A63F 13/00

G06F 19/00

【F I】

A63F 9/22 G

G06F 15/44

【手続補正書】

【提出日】平成 1 4 年 2 月 2 5 日（2 0 0 2 . 2 . 2 5）

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項 1

【補正方法】変更

【補正内容】

【請求項 1】 遊戯場内に配備される複数台の端末装置と、各端末装置と同じ遊戯場内に配備され、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続されるとともに、前記遊戯場の外部のコンピュータとの通信が可能な制御装置とから成り、前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備え、前記制御装置は、複数種のゲームについて、各ゲーム種毎のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段と、前記外部のコンピュータとの通信によりゲームのためのプログラムの供給を受け、このプログラムを前記記憶手段に格納するプログラム導入手段とを備えて成る遊戯システム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正内容】

【0 0 0 4】この発明は、複数台の端末装置をそれぞれ通信回線を介して 1 台の制御装置に接続し、この制御装置により各端末装置で選択されたゲームのプログラムを供給するとともに、前記制御装置が外部からプログラムの供給を受けて、これを取り込んで各端末装置で使用できるようにすることにより、上記の問題を一挙に解決することを技術課題とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正内容】

【0 0 0 5】

【課題を解決するための手段】この発明の遊戯システムは、遊戯場内に配備される複数台の端末装置と、各端末装置と同じ遊戯場内に配備され、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続されるとともに、前記遊戯場の外部のコンピュータとの通信が可能な制御装置とから成る。前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えている。また前記制御装置は、複数種のゲームについて、各ゲーム種毎のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段と、前記外部のコンピュータとの通信によりゲームのためのプログラムの供給を受け、このプログラムを前記記憶手段に格納するプログラム導入手段とを備えている。

- 補 1 -

特開平 9-9 4 3 5 1

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正内容】

【0 0 0 7】端末装置側で選択したゲームのゲーム種に関わるデータが送信されると、制御装置は、記憶手段内の該当するプログラムを読み出して、端末装置側へ返送する。端末装置は、この返送されたプログラムを実行することにより、遊戯客の所望するゲームを展開する。また制御装置が、遊戯場の外部のコンピュータとの通信により新たなゲームのためのプログラムを受信して、これを記憶手段に格納すると、いずれの端末装置でも、遊戯客の選択に応じてこの新たなゲームを実行することがで

きるようになる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 6

【補正方法】変更

【補正内容】

【0 0 4 6】また制御装置が外部のコンピュータから新たなゲームのためのプログラムの供給を受けて記憶手段に格納するだけで、全ての端末装置でこのゲームを実行することが可能となるので、新規開発されたゲームを簡単にしかも短時間で導入できる。したがって遊戯機を台ごと入れ替える従来の方法と比較すると経費や作業時間を大幅に削減でき、利益率を向上させることができる。

-補 2-